

TAITO

RAINBOW ISLANDS

COMMODORE 64/128

AMSTRAD CPC 464/664/6128

SPECTRUM 48/128/+2/+3



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



ITALIANO

ocean®



RAINBOW ISLANDS

Bub and Bob the heroes from Bubble Bobble are back! This time negotiating the hazards of the Rainbow Islands.

Myriad creatures conspire to impede your progress at every fun-filled level until you face the "Guardian", the ultimate test of advancement....Good Luck

The seven "Rainbow Islands" and their inhabitants.

- Insect Island - caterpillars, spiders, crows
- Combat Island - tanks, planes, helicopters
- Monster Island - bats, werewolves, ghosts
- Toy Island - water-pistols, deadly disks, teddy bears
- Doh's Island - balls, spheres, capsules
- Robot Island - spanners, robots, bolts
- Dragon Island - cyclops, dragons, spirits

LOADING COMMODORE CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: this game loads in a number of parts follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. type LOAD""",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.

2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows: Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes. The "" is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously).
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions onscreen or in the accompanying manual.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key, follow the instructions as they appear on screen.

NOTE: AFTER THE GAME IS OVER ON LEVEL 2 ONWARDS, REWIND TAPE TO SIDE B AND PRESS PLAY.

DISC

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press RETURN the game will now load automatically.

KEYBOARD CONTROLS

COMMODORE 64

Press F7 to enter credits.

F1:	Start One player game
F3:	Start Two player game
RUN/STOP:	Pause and unpause game
CTRL/HOME:	Quit the game (when paused)

SPECTRUM AND AMSTRAD

P	Pause the game
Q	Quit the game (when paused)
S	Turn off music (128 version only)
A	Jump
K	Walk left
L	Walk right
SPACE	Fire Rainbow or unpause the game

JOYSTICK CONTROLS

Push UP to increase credits during title screen

Press FIRE button to start one player game

Press FIRE button to throw Rainbows

Push LEFT and RIGHT to move left and right

Push UP to jump.

GAMEPLAY

BASIC MOVEMENT

Rainbow Climbing:— Make Rainbows on each level of the floor and walk up them. It is possible to stand on the top of a Rainbow.

Rainbow Attack:— Hit your enemies with a new Rainbow to kill them.

Rainbow Breaking:— By jumping onto a Rainbow, you can break it. This causes the Rainbow to drop down the screen, killing anything in it's path.

PICKING UP OBJECTS

You can pick up objects by either walking into them or by hitting them with a Rainbow. Also, running a Rainbow along the ground may reveal hidden objects. These can be collected by breaking the Rainbow above them.

THREE IMPORTANT PICKUPS

Magic Shoes:— Picking up the magic shoes will give you greater speed.

Red Potions:—

Collecting a red potion will add one to the number of Rainbows that you can throw, up to a maximum of three.

Yellow Potions:—

Collecting a yellow potion will speed up your Rainbow throws.

HINTS AND TIPS

1. There is a secret room on each island how to access it is confidential!
2. Master the use of the Rainbows.
3. When the 'hurry' message appears, get to the top of the screen as quickly as possible.

RAINBOW ISLANDS

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our technical department direct by telephoning 061 833 1014. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TM & ©1989 Taito Corp.

Coding & Graphics by Graftgold

©1990 Ocean Software Ltd.

Produced by D C Ward

RAINBOW ISLANDS

Bub et Bob, héros de Bubble Bobble, sont de retour! Cette fois, ils vont devoir faire face aux dangers de l'Archipel de l'Arc-en-ciel.

Des myriades de créatures vont tenter de vous empêcher d'avancer dans chacun des passionnants niveaux de jeu, jusqu'à ce que vous confrontiez le "Gardien", votre ultime épreuve... Bonne chance.

Les sept îles de "l'Archipel de l'Arc-en-ciel" et leurs habitants.

- L'île aux Insectes - chenilles, araignées, corbeaux
- L'île aux combats - chars, avions, hélicoptères
- L'île aux monstres - chauve-souris, loup-garous, spectres
- L'île aux jouets - pistolets à eau, disques fatals, ours en peluche
- L'île de Doh - balles, sphères, capsules
- L'île aux robots - clés, robots, boulons
- L'île aux Dragons - cyclopes, dragons, revenants

CHARGEMENT

COMMODORE

CASSETTE

Installez la cassette dans votre enregistreur Commodore, côté imprimé vers le haut, et assurez-vous qu'elle est rebobinée jusqu'au début. Vérifiez également tous les fils. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction affichée - PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge ensuite automatiquement. Pour le C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez les instructions du C64.

N.B.: Ce jeu se charge en plusieurs parties - suivez les instructions sur l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez l'unité de disques sous tension, introduisez le programme dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez LOAD"",8,1 (RETURN) - l'écran d'introduction apparaît et le programme se charge ensuite automatiquement.

AMSTRAD

CASSETTE CPC 464

Placez la cassette rebobinée dans le lecteur de cassettes, tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si vous avez une unité de disques connectée, tapez TAPE et appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur ENTER.

CPC 664 et 6128

Connectez un enregistreur de cassettes approprié en veillant à brancher les fils comme indiqué dans la notice d'utilisation. Placez la bande rebobinée dans l'unité, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUE

Placez le disque programme dans l'unité, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur RETURN pour garantir que l'ordinateur est connecté à l'unité de disques. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

COMMANDES AU CLAVIER

COMMODORE 64

Appuyez sur F7 pour entrer le générique.

F1	Lance le jeu pour un joueur.
F3	Lance le jeu pour deux joueurs.
RUN/STOP	Pour suspendre et reprendre le jeu.
CTRL/HOME	Pour terminer le jeu (pendant une pause).

AMSTRAD

P	Pour suspendre le jeu.
Q	Pour sortir du jeu (pendant une pause).
S	Pour supprimer la musique (version 128 seulement).
A	Pour sauter.
K	Marche à gauche.
L	Marche à droite.
BARRE D'ESP.	Pour "tirer" un arc-en-ciel ou reprendre le jeu.

MANETTES DE JEU

Poussez VERS LE HAUT pour ajouter des noms au générique pendant l'écran de titre.

Appuyez sur FEU pour lancer le jeu pour un joueur.

Appuyez sur FEU pour lancer des arc-en-ciel.

Poussez VERS LA GAUCHE et VERS LA DROITE pour marcher vers la gauche et la droite.

Poussez VERS LE HAUT pour sauter.

LE JEU

MOUVEMENTS PRINCIPAUX

Pour escalader un arc-en-ciel:

Créez des arc-en-ciel sur chaque niveau du sol puis escaladez-les. Il est possible de se tenir debout en haut d'un arc-en-ciel.

Les arc-en-ciel sont aussi des armes:

Frappez vos ennemis avec un arc-en-ciel neuf pour les tuer.

Pour casser un arc-en-ciel:

En sautant sur un arc-en-ciel, vous pouvez le casser, auquel cas il tombe jusqu'en bas de l'écran et tue tout ce qu'il rencontre.

POUR RAMASSER DES OBJETS

Pour ramasser des objets, vous pouvez soit leur rentrer dedans en marchant, soit les frapper avec un arc-en-ciel. De plus, si vous passez un arc-en-ciel le long du sol, vous découvrirez peut-être des objets dissimulés. Pour les ramasser, cassez l'arc-en-ciel au-dessus.

TROIS OBJETS ESSENTIELS A RAMASSER

Les souliers magiques: Vous permettent d'agir plus vite.

Les potions rouges:

En ramassant une potion rouge, vous gagnez un autre arc-en-ciel que vous pourrez jeter (trois au maximum).

Potions jaunes:

Une potion jaune accélère vos arc-en-ciel lorsque vous les jetez.

QUELQUES CONSEILS

1. Chaque île de l'archipel contient une salle secrète
- le mode d'accès est confidentiel!
2. Apprenez à vous servir des arc-en-ciel.
3. Lorsque le message "hurry" apparaît, grimpez
aussi vite que possible jusqu'en haut de l'écran.

RAINBOW ISLANDS

Son programme est la propriété de Ocean Software Limited et il ne peut être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

TM et ©1989 Taito Corp.

Graphique de Graftgold

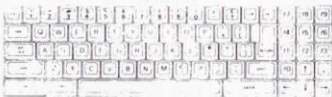
©1990 Ocean Software Limited

Produit par D.C. Ward

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.